The game's homepage and portions of this manual (plus a lot more) have been translated and collected at bit.ly/metaphlist

インターネットA.D.Mホームページ　http://www.admj.com/

SLPS 00680~1

META-PH-LIST

PlayStation

This text repeated on the game's homepage.
View a translation (and much more)
at bit.ly/metaphlist

CONTENTS

For Japan Only | Players 1~2 | Memory Card 1 block | Mouse Compatible

SLPS 00680~1

プロローグ

MetaPhList －μ.X.2297－

彷徨える者たちの咆哮　人類が地球以外にその生活圏を移したμ.X.2297年、世界は惑星上の都市と国家、及びその惑星を代表する国家連合からなり、国家間や惑星間の貿易が盛んに行われ、人類は栄光の発展を極める。　人類は約300年前の人口爆発から対応策として急速に化学力を進化させ、ついに侵食の手を宇宙にまで伸ばした。急速に進化していく科学は、その強力な力ゆえに進化の過程で国家間の利益や損得勘定に利用され、魔力として不幸な力を発揮しいくつかの悲惨な戦争を繰り返した。　闘いの傷痕は、いくつかの生命の存在をゆるさない惑星を作る結果として残った。いまだに宇宙空間では、役目を終えた無機質な残骸たちが彷徨い、時には流星となり大気との摩擦は龍の咆哮のごとく鳴り響き、光点と軌跡のみを残し消えていく．．．大気のある惑星では珍しくない。　人類は過去の悲惨な歴史から、ひいては人類の絶滅から逃れるため、国家連合や惑星連合を結成し平和維持を試みる。
しかしこの試みは戦

いの規模を強大にしたに過ぎなかった...

つかの間の平和　自らの手で絶滅することを危惧した人類は、μ.X.2202年、ついに「世界平和維持機構」として「世界平和維持連盟（ＵＰＫＦ）」を設置した。同機関は各国家連合及び惑星連合から代表者を捻出し、平和維持に必要な事象に対し非破壊的解決を目的とする機関である。また同年、軍事的解決が必要な場合の手段として「世界平和維持機構」の常設軍である「世界平和維持軍（ＵＦＦ）」も設立された。「ＵＦＦ」は、その強大な力を持つ特性から内部が３部門に分割され、独立した統率体系を持つ。また通常は出動要請及び許可は「維持機構」からの要請が必要である。しかし緊急時の防衛措置は軍内のみでの決断･許可が可能である。実際には、ほとんどすべての国家及び惑星連合に介入しているため、不穏な動きがあれば即座に維持機構の許可なく行動している。これにはいくつかの議論がもたれたが、「ＵＰＫＦ」「ＵＦＦ」ともに上層部が各連合の代表で構成され、実際これまで非世論的な内部事象が発生していない点から高い評価を受けている。この「維持軍」は、その特性から上層部に配属される人材には知力･体力・精神力に高い能力が求められる、事実入隊時の精神分析・鑑定・テストのレベルの高さは実に有名である。まったく戦争を知らない世代に交代が進み、軍隊にも緊張感がなくなったころ現状を危惧した「ＵＦＦ」の３部門の最高指揮官たちは、自分たちの戦争経験をふまえこのままでは、人類の犯す過ちのみならずほかに宇宙規模の不測の事態に対応できないことを懸念し、特殊部隊を編成した。これが特殊戦略的戦術部隊「Ｓ－ＳＴＡＣＳ（スタックス）」である。

希望　μ.X.2297年ながびく戦争の中で、圧倒的な強さで戦況を有利に導く作戦を展開する部隊が人々の間で噂されるようになったころ。「ＵＦＦ」から一人の青年が「スタックス」に配属された。そして彼は仲間達とともに戦争を終局に導くべく作戦へと出撃していった。

ミッションコードネーム「ActiveMission」。戦争の結末に何があるのか誰も知らない・・・

This text repeated on the game's homepage.
View a translation (and much more)
at bit.ly/metaphlist

This text repeated on the game's homepage. View a translation (and much more) at bit.ly/metaphlist

Cinema Mode



the past

主人公の父親が、国家間プロジェクトに参加後、行方不明になる事故が十年ほど前に起きているが、事件は謎のままである。

過去の政府が極秘裏に進めていたプロジェクトとは・・・

the present

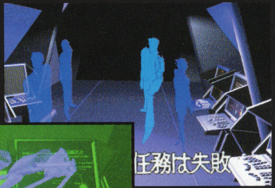
ここ数年で急成長した、インヴェルノ帝国とＵＰＫＦの関係はどうなっていくのか・・・

the future

行方不明になった父親の消息をつかむ為、ＵＰＫＦ軍に入隊した主人公は、パイロットとしての戦闘能力の高さをかわれ「特殊部隊スタックス」に移籍する

chapter 1.

捕虜施設の偵察任務中に独断で捕虜施設に潜入・占拠しようとした二人は、敵に発見され戦闘機を中破されてしまう。



chapter 2

新しい「対局地戦特殊戦闘機ハーミット」をラングより享受される。



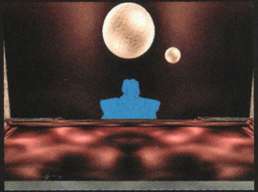
chapter 3

出撃中に敵の基地で発見した端末は、自国のものでも敵国のものでもなかった。
端末から検出した『サナトス』というキーワードの持つ意味は・・・



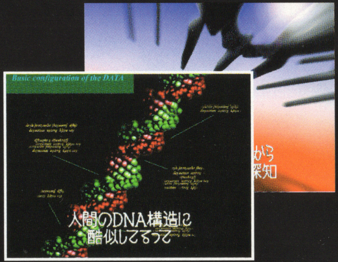
chapter 4

その常人の域を越えた能力で、たった数年の内に連邦連立案をまとめ上げ実現した３賢者の一人、スタックスの創設者でもあるロンドベルト＝レイニッヒは、いったい何者なのか・・・



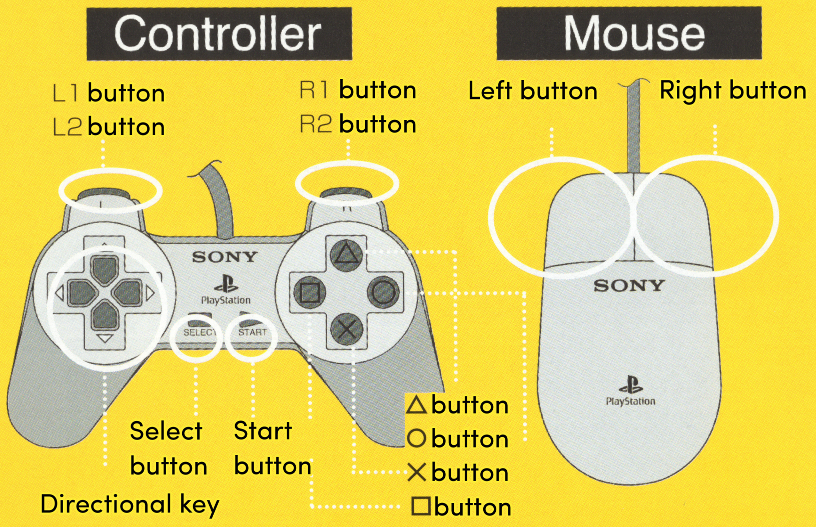
chapter 5

リードとマークの二人は、出撃のなかで発見・判明していくことから、真実を見つけ出す事ができるか・・・



In Cinema Mode, you can rewatch the progress you have made so far. Refer to the LOG Disc section of the Strategy Screen Explanation on page 12.

How to use the controller



SLPS 00680~1

Controller Operation

Directional key	*Move the ship • Menu*
L1 button	*Aiming counter-clockwise*
L2 button	*Special weaon*
R1 button	*Aiming clockwise*
R2 button	*Aiming counter-clockwise*
○ button	*Shot*
✕ button	*Weapon selection*
△ button	*Special weapon*
□ button	*Special weapon*
Select button	*Menu selection*
Start button	*Game start • Pause*

Mouse Operation

Moving the Aim	
Left button	*Shot*
Right button	*Weapon selection*

● **Mouse aiming works in Free Sight Mode**

Free Sight Mode	*Aiming can be done freely with the mouse regardless of the movement of your ship*

● **Controller aiming works in Round Mode**

Round Mode	*The reticle rotates around the ship while remaining fixed at a specific distance (press L1 and R1 simultaneously to re-center)*

How to play this game

The purpose of this game

You will become a member of the UPKF special forces, S-STACS, and lead your troop to victory in real-time shooter combat against various enemies. You will also uncover the secrets of the nation that has been passed down for three generations, starting with the protagonist's great-grandfather.

SLPS 00680~1

How to play the game

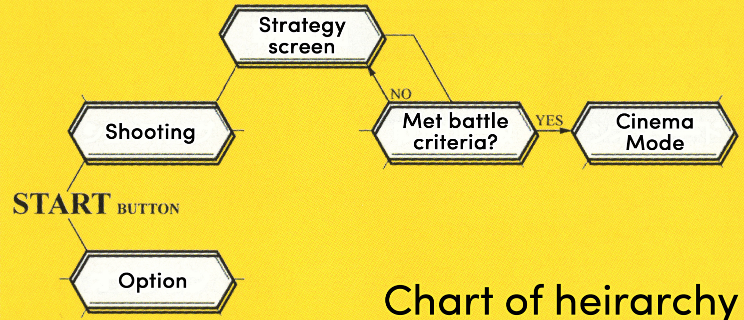


Chart of heirarchy

1. On the **strategy screen**, select the planet you want to deploy to.
2. Shoot down enemy aircraft on the **shooting screen**.
3. When the conditions on the **strategy screen**, such as enemy destruction rate and correct location are met, a **movie will play**. (If conditions are not met, the game will start again from step 1.)

* Press start to switch between the shooting screen & options screen.
* A memory card is required to continue the story to Disc 2.

Start of the Game

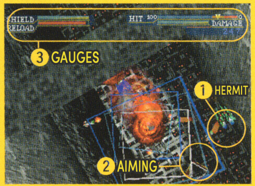


START Start a new game

EXPERT START Start a new game in expert mode

CONTINUE Read the game save data from the memory card to continue from where you left off (auto-save is always performed)

Shooting Screen



**The blue number below the damage gauge indicates your score. Points are earned for each destroyed enemy aircraft*

● **This is the screen where you control HERMIT and shoot down enemy aircraft.**

❶ This is the ship, "HERMIT"

❷ Your weapons follow the **aim** reticle.

❸ Shows the amount of **shields** left. The **reload gauge** shows how quickly your weapon can be fired. The blue portion of the **strategy gauge** indicates a **WIN**, yellow indicates a **DRAW**, and red indicates a **LOSE** condition. The **damage gauge** turns red when your ship is taking continuous high-damage attacks (such as a body slam) so please avoid it.

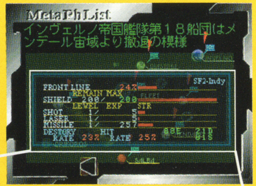
Strategy Screen

● **Choose a planet to deploy to**

Depending on the strategic situation, a guide will indicate which planet you should deploy to. Highlight it and press O button.

The LOG icon at the bottom left will play the movies you have seen. Clicking the icon will play up to 3 scenes of the movie.





❶ Frontline capture rate (100% means the frontline has pushed to the enemy)

❷ Shield • Current value/Maximum value

❸ Weapon Performance • Level/Exp/Power

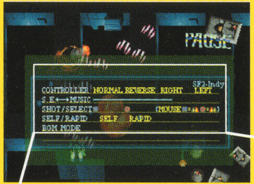
❹ DESTORY RATE / HIT RATE

**total of enemies destroyed / shots landed vs. shots fired*

Enlarged diagram of parameters



Option Screen



● On the Options screen, use the directional buttons to move between items to change settings.

Enlarged diagram of parameters



❶Controller settings Determines how to hold the controller. Normal or Inversed as expected. Right mode means pressing right goes up. Left mode means pressing left goes up.

❷Sound settings Adjust the balance between sound effects and background music.

❸Shot button settings You can swap the Shot button and the Weapon select button.

❹Rapid fire settings You can choose between manual and automatic burst settings.

SLPS 00680~1

About victory conditions

The Front Line

The frontline represents the strategic balance between the UPKF and the Inverno Empire forces, and is one of the conditions for clearing the game.

When the player deploys, the frontline moves back and forth depending on the damage inflicted on the enemy forces.

If the player deploys to the enemy home planet and inflicts a certain amount of damage, their army wins and the game ends.

Conversely, if the frontline is pushed back to their own home planet, the player can only deploy there and it becomes a defensive battle.

If the player fails to inflict a certain amount of damage, the game will result in complete failure.

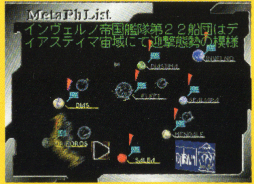
The top image shows the game completed. The frontline has invaded the enemy's planet, Inverno.

The bottom image shows the game over state. The frontline has invaded the home planet, Doriphoros.



Game Clear

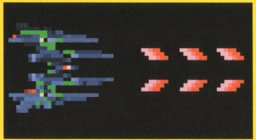




Game Over

About Weapons

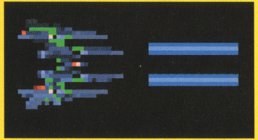
Weapon Description



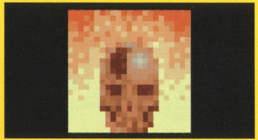
SHOT It has a high rate of fire but medium firepower. Fires in the direction of the sight.



MISSILE It doesn't have a high rate of fire, but it has a lock-on function and auto-tracks. It has maximum firepower.



LASER It doesn't have a high rate of fire, but it penetrates enemies one after another. Direct hits are most effective.

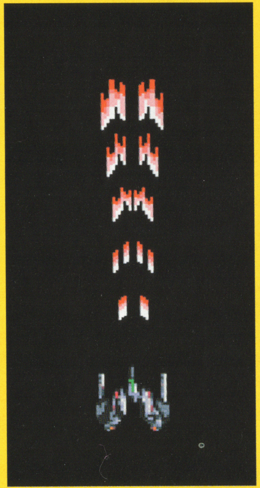


GO2HELL Special weapons. Destroys enemies with attacks that correspond to the weapon. (lasers and shots can also destroy enemy bullets.)

SLPS 00680~1

Weapon and Ship Growth

About Weapon Growth



Each weapon will become more powerful and accurate as it is used. As it grows, the following elements will improve:

1. Increased fire rate
2. Increased power of a single hit
3. Increased rapid-fire endurance

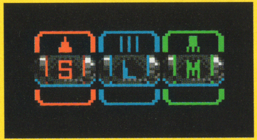
**Displayed in the parameters on strategy screen*

About Ship Growth

Each time you defeat an enemy, a certain amount of experience points is stored in the ship's computer & your shield value grows.

(Refer to parameters on Strategy Screen (P.12)

About Power-up Items



When you pick up a power-up, your weapon will become more powerful for a short period of time according to the S (Shot), L (Laser), M (Missile) mark.

(Weapons will be switched automatically)

レッドフィールド・クロフォード



性別：男
年齢：２１
身長：１７６㎝
風貌：やや細めの体に目立たない服装を好む好青年

性格：控えめな性格だが、判断力と分析力に優れパイロットとしての能力が非常に高い、感情を自分で抑える所があるがマークには開放的。感情をあまりださない分、言葉に含むところがあり、本人には、まったくそんなつもりはないが時に皮肉にも聞こえてしまうことがある。話し方は、ややきつめに感じられる。
趣味：エアバイクが好きで、休日となると自然環境研究ドーム「エメラルド」の湾岸線を走りに出かけることが多い。ツーリング指向が強いがそのテクニックは高度で、マークは国際エアバイクグランプリ「ＧＰ－ＡＩＲ」に出場すれば優勝候補のはずとふんでいる。電子・電気系技術に強く、自分で自機をメンテすることも趣味としているほど。

マーク・フォルター



性別：男
年齢：２１
身長：１８１㎝
風貌：しっかりとした体格で、ラフな格好を好む

性格：リードとは対照的にはっきりした性格で、豪快な所があるが頭脳は明晰な方、リードの良き理解者である心やさしい青年。単刀直入な話し方と豪快な会話が特徴で、その裏表のないところから、好印象を受ける。
趣味：ハーブを育てることが好きで、自宅にミニ人工植物環境ハウス「エコログリーンＭＫ２」をもつ程で、リードには「花屋でも始める気か」と冷やかされている。見た目の通り運動神経がよくスポーツが得意である。ＵＰＫＦ軍の中の３ｏｎ３のトップチーム、ブルー・スカイのリーダーで、最近は「空手」に凝っている。

This text repeated on the game's homepage. View a translation (and much more) at bit.ly/metaphlist

エスト・フォール



性別：女
年齢：２９
身長：１６８cm
風貌：細身の美人、セミロングの栗色の髪が特徴で、時折見せる笑顔は年齢をまったく感じさせない。

性格：クールで大人びた女性士官であり、いわゆるキャリアの人とは一味違った雰囲気を持ち、知的だがいやみのない性格。出撃時の冷静さと大胆さは他に類を見ず、類推・分析に優れ作戦指揮を担当する作戦参謀。
趣味：究極の風呂好きで自宅を改造し、２６．７㎡ものバス空間にしてしまうほど。なかには大きいバス１つとジャクージ２つとサウナ２種類がある。休みの日は低目に設定した温水で半日をリラックスして過ごす。小説好きで長編ストーリーものを２本ほど執筆中。

SLPS 00680~1

アルヴァイン・ラング



性別：男
年齢：２８
身長：１８２cm
風貌：スマートな体格（先の対戦で瀕死の重傷を負ったため、体の半分以上がサイボーグ）、スタックスとＵＰＫＦ軍の制服以外を着用しているところを目撃したものは数少ない。
性格：Ｓ－ＳＴＡＣＳの特殊部隊ＳＦ２－Ｉｎｄｙをまとめる彼は、非常に冷静沈着で作戦遂行時の集中力・精神力は他の追従を許さない。非常時には自己犠牲をもいとわない彼のスタンスは部下たちの尊敬や憧れのまとであり信頼も厚い。その落ち着き具合から人と距離を持ってしまいがちだが、一度築いた信頼関係は揺るがないタイプ。
趣味：休日「エメラルド」のカルベリア湖で、つりを楽しむアウトドア指向の彼のもう一つの趣味は、アーチェリーである。持ち前の集中力で、大会ではかなりの成績を残している。唯一の悩みは昔の形式なのか優勝者に送られる「トロフィー」や「賞状」が、山のように増え置き場所がなくなってきたこと。

S T A F F

PRODUCER/ART DIRECTOR	NISHNA HIROAKI
DIRECTOR/PROGRAMMER/SCENARIO	FUKUI MASAHIRO
3DGRAPHICS/MOVIE	MATSUKANE HIROSHI
2DGRAPHICS/SOUND	HONMA AKIHIRO
PROGRAM ASISTANT	HASE JUNJI
TITLE/MANUAL DESIGN	MATAI AYAKO
SYNPHONIC MUSIC COMPOSER	YAMAGUCHI JUN ICHIRO
A.D.M ORCHESTRA	INTERNATIONAL MUSIC SERVICE INC.
ORCHESTRA L SOUND DIRECTER	MORIYA JUN
TOTAL MIXING	NIHSHI HIDEO
MIDI PLAYER	MUTO YUJI/KOBORI HIROSHI /HASEGAWAHIDEO/HIROSEOSAMU /MORIYA JUN
VOICE TALENT	
DJ CLIP/RANG /REINIHE	CHRIS PEPPLER
REID	DUNCAN MACINTIRE
MARK	FUKUNOUE TATSUYA
ETHTE	MARIE COCURAN
TRANSLATE	TODA NATSUKO
CASTING CORDINATE	MOVEMENT CO.,LTD
PRESENTS	A.D.M CO.,LTD

SLPS 00680~1

This text NOT translated at bit.ly/metaphlist but you can guess what it says

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。